

Dreamcast



Dreamcast

ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP

MANUAL



SOMMAIRE



INTRODUCTION.....	40
MANETTE BREAKCAST.....	41
ARCADÉ STICK BREAKCAST.....	42
LANCEMENT DU JEU.....	43
RÈGLES.....	44
ÉCRAN TITRE.....	44
MODE CARRIÈRE.....	45
MODE EXHIBITION.....	46
MODE ENTRAÎNEMENT.....	46
OPTIONS.....	46
COMMANDES.....	47
COMBATTANTS.....	49
ASTUCES.....	53
CREDITS.....	55





INTRODUCTION

VOUS AVEZ SUIVI UN ENTRAÎNEMENT TRÈS BIEN EN VUE DE VOTRE PARTICIPATION AU TOURNOI DE COMBAT LE PLUS FRIED AU MONDE: L'ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP™. VOUS SAVEZ D'ORS ET DÉJÀ QUE VOUS SERIEZ EXCELLEN DANS PLUSIEURS STYLES DE COMBAT POUR ÊTRE LE MEILLEUR. SEREZ-VOUS À LA HAUTEUR ET PARVIENDREZ-VOUS À L'ÉTAPAGE™, OÙ S'AFFRONTENT L'ÉLITE ? POUR CELA, PRÉPAREZ-VOUS À AFFRONTER LES ADVERSAIRES LES PLUS DONÉS ET LES PLUS CORAGES DE LA PLANÈTE. ENTRAÎNEZ-VOUS DURMENT ET SACHEZ GARDER LA TÊTE FROID, SORS PEINE D'ÊTRE JETÉ HORS DU RING OU PIRE, D'ÊTRE MIS K.O. DANS CE JEU, LA MOINDRE ERREUR PEUT VOUS ÊTRE FATALE. UN MOMENT D'INATTENTION ET VOTRE ADVERSAIRE PEUT PRENDRE L'AVANTAGE ET VOUS DOLER LA VICTOIRE. TOUTE L'ÉQUIPE DE GRAVE VOUS SOUHAITE LA BIENVENUE À L'ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP. ET SURTOUT, BONNE CHANCE !



MANETTE DREAMCAST

CES ILLUSTRATIONS VOUS OFFRENT UNE DESCRIPTION SUCINCTE DE L'UTILISATION DE LA MANETTE DREAMCAST AVEC LE JEU UFC. POUR PLUS DE DÉTAILS SUR LES AUTRES FONCTIONS OU LES MOUVEMENTS DES PERSONNAGES, RÉFÉREZ-VOUS AUX PARTIES COMMANDES ET COMBATTANTS PLUS LOIN DANS CE MANUEL.



UFC EST UN JEU CONÇU POUR 1 À 2 JOUEURS. AVANT D'ALLUMER VOTRE CONSOLE DREAMCAST, INSÉREZ LES MANETTES OU TOUT AUTRE PÉRIPHÉRIQUE DANS LES PORTS DE COMMANDES. VOUS POUVEZ REVENIR À L'ÉCRAN TITRE À TOUT MOMENT DE LA PARTIE EN MAINTENANT SIMULTANÉMENT ENFONCÉS LES BOUTONS A, B, X, Y, ET START.

LE PROGRAMME DE VOTRE DREAMCAST RÉINITIALISE ALORES LE JEU, ET L'ÉCRAN TITRE S'AFFICHE. POUR JOUER À DEUX, VOUS DEVEZ ACQUÉRIR UNE MANETTE SUPPLÉMENTAIRE.

LES COMMANDES DÉCRITES CI-DESSOUS SONT LES COMMANDES PAR DÉFAUT. VOUS POUVEZ CONFIGURER LES BOUTONS DANS LE MENU OPTIONS (VOIR PAGE 46).

NE TOUCHEZ PAS AU STICK ANALOGIQUE NI AUX BOUTONS ANALOGIQUES D ET O LORSQUE VOUS ALLUMEZ VOTRE CONSOLE. VOUS RISQUEZ DE PROVOCER UN DYSFONCTIONNEMENT LORS DE LA PROCÉDURE D'INITIALISATION DE LA MANETTE.

MANETTE DREAMCAST

POUR UN SEUL JOUEUR



MANETTE PAR



LANCEMENT DU JEU



VIE (ROUGE) : CETTE BARRE MESURE LE TAUX DE RÉSISTANCE. VOUS RÉCUPÉREZ DES QUE VOUS VOUS DÉPOSEZ.

RÉSISTANCE (BLEU) : LA BARRE DÉCROÎT LORSQUE VOUS PRENIEZ DES COUPS OU SI VOUS ATTAQUEZ L'ADVERSAIRE. LORSQUE CETTE BARRE EST ÉPUISEE, VOTRE PERSONNAGE EST RAJOUTÉ AUX MOUVEMENTS DE FOND MOINS RAPIDES ET VOUS AVEZ DE PLUS GRANDES CHANCES D'ÊTRE KO'D.

MENU PAUSE : APPUYEZ SUR LE BOUTON START À TOUT MOMENT DE LA PARTIE POUR ACCÉDER AU MENU PAUSE. LE MENU PEUT DIFFÉRER SUIVANT LE MODE DE JEU AUPRÈS DUQUEL VOUS PARTICIPEZ.

TERME : UN ROUND S'ACHÈVE LORSQUE LE COMPTEUR ATTEINT 0. CHAQUE MATCH COMPTE TROIS ROUNDS DE CING MINUTES CHACUN. LE JOUEUR DONT LA BARRE DE VIE EST LA PLUS IMPORTANTE À LA FIN DES TROIS ROUNDS REMPORTE LE MATCH. VOUS POUVEZ CHANGER LA DURÉE D'UN ROUND DANS LE MENU OPTIONS.

REGLES



GAGNER

LA VICTOIRE EST À VOUS DANS LES CAS SUIVANTS :

K.O.

LA BARRÉ DE VIE DE VÔTRE ADVERSAIRE EST NULLE.

SOUSSION

CE MOUVEMENT CONTRAINT VÔTRE ADVERSAIRE À DÉCLARER FORFAIT.

TIME UP (TEMPS DÉPASSÉ)

LORSQUE LA LIMITE DE TEMPS EST DÉPASSÉE, LES JUDGES DÉTERMINENT ALORS LE GAGNANT SUR LA BASE DES POINTS MARQUÉS DURANT LE MATCH.

DOUBLE K.O.

SI VÔTRE COMBATANT ET SON ADVERSAIRE ÉPUISENT LEUR BARRÉ DE VIE AU MÊME MOMENT C'EST UN DOUBLE K.O. IL Y A ALORS ÉGALITÉ.

ÉGALITÉ

EN MODE UFC ET EN MODE CHAMPION ROAD (ROUTE DES CHAMPIONS), VOUS POUVEZ BIEN VOUS ÊTRE À ÉGALITÉ, À MOINS D'ÊTRE AU STADE FINAL DU MODE CHAMPIONSHIP ROAD.

ÉCRAN TITRE

APPUYEZ SUR LE BOUTON START SUR L'ÉCRAN TITRE POUR AFFICHER LE MENU DE SÉLECTION DE MODE. SÉLECTIONNEZ UN MODE EN APPUYANT SUR LES TOUCHES HAUT ET BAS DE LA CROIX MULTIDIRECTIONNELLE. APPUYEZ SUR LE BOUTON START OU SUR LE BOUTON A POUR VALIDER VÔTRE CHOIX.

MODE UFC

PARTICIPEZ À UN GRAND TOURNOI ! CHOISISSEZ VÔTRE PERSONNAGE PARMI LES VINGT-DEUX COMBATANTS RÉELS DE L'UFC ET ENGAGEZ LE COMBAT CONTRE UN JOUEUR DIRIGÉ PAR LA CONSOLE. REMPORTEZ LA CEINTURE D'ARGENT ET FAITES PARTICIPER VÔTRE COMBATANT AU "CHAMPION ROAD" (ROUTE DES CHAMPIONS).

CHAMPION ROAD (ROUTE DES CHAMPIONS)

BENEFITIEZ VÔTRE CEINTURE D'ARGENT EN JEU ! COMBATTEZ SOUS PARTICIPANTS POUR REMPORTER LA CEINTURE D'OR. SI VOUS PERDEZ UNE SEULE FOIS, VOUS DEVEZ RECOMMENCER. VOUS NE POUVEZ JOUER AU MODE CHAMPION ROAD QU'AVEC LES COMBATANTS QUI ONT PRÉCÉDEMMENT REMPORTÉ LA CEINTURE D'ARGENT EN MODE UFC.

CAREER MODE (MODE CARRIÈRE)

CRÉEZ VÔTRE PROPRE COMBATANT ! VOUS POUVEZ NON SEULEMENT DÉTERMINER SON APPARENCE, MAIS ÉGALEMENT SON STYLE DE COMBAT AFIN DE LE RENDRE VRAIMENT UNIQUE EN SON GÉNÈRE. VOUS N'ACCÈDEZ À CERTAINS STYLES DE COMBAT ET DE COMPLEMENTS QUE SI VOUS REMPORTEZ LA CEINTURE D'ARGENT EN MODE UFC.

LES POINTS QUE VOUS GAGNEZ LORS DES COMBATS VARIENT SELON LA MANIÈRE AVEC LAQUELLE VOUS LUTTEZ. VOUS POUVEZ ALLouer CES POINTS DE MANIÈRE DIFFÉRENTE SELON QUE VOUS SOUHAITIEZ AMÉLIORER LES CARACTÉRISTIQUES OU LES MOUVEMENTS DE VÔTRE COMBATANT.

TOURNOI (TOURNAMENT)

PARTICIPEZ À UN TOURNOI POUVANT COMPTER JUSQU'À HUIT JOUEURS.

MODE EXHIBITION

JOUEZ AVEC L'UN DE VOS AMIS ! CHOISISSEZ UN PERSONNAGE PARMI LES VINGT-DEUX DISPONIBLES OU PARMI CEUX QUE VOUS AVEZ VOUS-MÊME CRÉÉS.

TRAINING (MODE ENTRAÎNEMENT)

FAMILIARISEZ-VOUS AVEC LES COMMANDES DU JEU ET AFFINEZ VOS TECHNIQUES DE COMBAT. SÉLECTIONNEZ TOUT D'ABORD VOTRE COMBATTAANT, PUIS LE COMBATTAANT CONTRE LEQUEL VOUS SOUHAITEZ COMBATTRE POUR VOUS ENTRAÎNER. LES COMMANDES QUE VOUS SÉLECTIONNEZ S'AFFICHENT À L'ÉCRAN AFIN QUE VOUS PUISSIEZ VOUS Y RÉFÉRER. LES COMMANDES INFLIGÉES À L'ADVERSAIRE S'AFFICHENT ÉGALEMENT À L'ÉCRAN.

MENU OPTIONS

LE MODE OPTIONS VOUS PERMET D'AJUSTER DIFFÉRENTS PARAMÈTRES DU JEU.

OPTIONS DU JEU

DIFFICULTY LEVEL (NIVEAU DE DIFFICULTÉ)

RÉGLEZ LE NIVEAU DE DIFFICULTÉ DE LA PARTIE.

ROUND SYSTEM (Système de rounds)

SÉLECTIONNEZ UN NOMBRE DE ROUNDS POUR CHAQUE PARTIE.

ROUND DURATION (Durée des rounds)

DÉTERMINEZ LA DURÉE D'UN ROUND.

LOCATION (Emplacement)

CHOISISSEZ L'ENDROIT DANS LEQUEL VOUS VOULEZ DISPUTER LE MATCH.

BLOOD EFFECTS (Sang)

RÉGLEZ LA QUANTITÉ DE SANG QUI VOUS SOUHAITEZ VOIR APPARAÎTRE LORS DES COMBATS.

KEY CONFIGURATION (Configuration des commandes)

ATTRIBUEZ DES COMMANDES À CHAQUE BOUTON.

SOUND OPTIONS (Options sonores) DÉTERMINEZ TOUTES LES OPTIONS SONORES, COMME LA MUSIQUE (MUSIC), LES EFFETS SONORES (SOUND EFFECTS), LE VOLUME DES SONS ÉMIS PAR LE PUBLIC (AUDIENCE VOLUME) ET CHOISISSEZ UN SON STÉRÉO OU MONO. VOUS POUVEZ ÉGALEMENT TESTER VOS PARAMÈTRES SONORES.

ADJUST DISPLAY (Affichage) AJUSTEZ L'ÉCRAN DE JEU.

SAVE AND LOAD (Sauvegarde et chargement) SAUVEGARDEZ OU CHARGEZ UN FICHIER. VOUS POUVEZ AUSSI ACTIVER OU DÉACTIVER LA SAUVEGARDE AUTOMATIQUE (AUTOSAVE).

EXIT (Quitter) QUITTEZ LE MENU OPTIONS.

COMMANDES DU JEU



COMMANDES DU JEU : VOUS POUVEZ UTILISER DEUX TYPES DE COMMANDES PENDANT LA PARTIE.

DÉBUT : LES DEUX COMBATTAANTS SE TIENNENT SUR LEURS JAMBES. AU MILIEU : LES DEUX COMBATTAANTS SE BATTENT SUR LE TAPIS.

COMMANDES PAR DÉFAUT :	BOUTON X : COUP DE POING GAUCHE
	BOUTON Y : COUP DE POING DROIT
	BOUTON A : COUP DE PIED GAUCHE
	BOUTON B : COUP DE PIED DROIT

VOUS POUVEZ FAIRE APPARAÎTRE LA LISTE DES MOUVEMENTS, À TOUT MOMENT DE LA PARTIE, EN APPUYANT SUR LE BOUTON START. CHAQUE COMBATTANT POSSÈDE SA PROPRE LISTE DE MOUVEMENTS. VEILLEZ À CONSULTER LA LISTE DE CHAQUE PERSONNAGE.

DÉPLACEZ LA CROIX MULTIDIRECTIONNELLE OU LE STICK ANALOGIQUE EN EFFECTUANT DES MOUVEMENTS CIRCULAIRES POUR CHANGER DE POSITION OU POUR VOUS LEVER ET RETENIR À LA STATION DEBOUT.

ARTIC: PLUSIEURS MOUVEMENTS S'EFFECTUENT EN COMBINANT DEUX BOUTONS. PAR EXEMPLE, APPUYEZ SIMULTANÉMENT SUR LES BOUTONS X ET A POUR EFFECTUER UNE COULEE SUR L'ADVERSAIRE.

PROTECTION: SI VOUS APPUYEZ DANS LA DIRECTION OPPOSÉE DE CELLE À LAQUELLE VOTRE PERSONNAGE FAIT FACE, VOTRE COMBATTANT PASSE LES ATTACHES DE SON ADVERSAIRE.



LES COMBATTANTS



MICHAEL BURNETT
Surnom: The Enforcer
Arènes (LE BOUCHON
DES QUARTIERS (57)
Âge: 27 ans
Date de naissance:
12/04/73
Taille: 1 m 71
Poids: 77 kg
Discipline: LUTTE (FRYER) AU SOL
Originaire de Tulsa, Oklahoma



GUY GOODENOUGH
Surnom: Big Daddy
Âge: 35 ans
Date de naissance:
11/01/66
Taille: 1 m 66
Poids: 112 kg
Discipline: FREESTYLE
Originaire de Barrie, Ontario, Canada



MARK COLMAN
Surnom: The Hammer
(LE MARTEAU)
Âge: 35 ans
Date de naissance:
20/02/72
Taille: 1 m 66
Poids: 109 kg
Discipline: CATCH LIBRE
Originaire de Columbus, Ohio



RYAN BASKOLMAN
Surnom: The Monster
(LE MONSTRE)
Âge: 29 ans
Date de naissance:
10/08/71
Taille: 1 m 56
Poids: 95 kg
Discipline: CATCH
Originaire de Columbus, Ohio



ELIASHI JACKSON
SUMO: THE WOLF
(LE LOUP)

AGE: 35 ans
DATE DE NAISSANCE:
23/04/66

Taille: 1 m 77
Poids: 88 kg
Discipline: FREESTYLE
ORIGINAIRE DE:
East Palo Alto, CALIFORNIE



THE LARSEN
SUMO: THE DOGMAN
(LE DOGMAN)

AGE: 38 ans
DATE DE NAISSANCE:
21/06/83

Taille: 1 m 86
Poids: 100 kg
Discipline: CATCH / FREE
ORIGINAIRE DE: Redwood City, CALIFORNIE



MATT HIGGINS
AGE: 36 ans
DATE DE NAISSANCE:
13/10/73

Taille: 1 m 60
Poids: 77 kg
Discipline: CATCH
ORIGINAIRE DE:
Chickston, ILLINOIS



CHUCK LIPPELL
SUMO: KIDWAX
(L'HYMNE DE GLACE)

AGE: 39 ans
DATE DE NAISSANCE:
17/12/69

Taille: 1 m 69
Poids: 90 kg
Discipline: KICKBOXING
ORIGINAIRE DE:
San Luis Obispo, CALIFORNIE



TAKUOHI KOSAMA
SUMO: TK

AGE: 30 ans
DATE DE NAISSANCE:
06/03/70

Taille: 1 m 68
Poids: 150 kg
Discipline:
LUTTE (TRAVAIL AU SOL)
ORIGINAIRE DE:
SEATTLE, WASHINGTON



GUY MEEBEE
AGE: 32 ans
DATE DE NAISSANCE:
01/01/88

Taille: 1 m 88
Poids: 80 kg
Discipline:
LUTTE (TRAVAIL AU SOL)
ORIGINAIRE DE:
HOUSTON, TEXAS



TIMO OTOU
SUMO: THE HUNTINGTON
BEACH BAD BOY
(LE LOUPEUR
D'HUNTINGTON BEACH)

AGE: 28 ans
DATE DE NAISSANCE:
22/01/75

Taille: 1 m 69
Poids: 93 kg
Discipline: LUTTE (TRAVAIL AU SOL)
ORIGINAIRE DE: HUNTINGTON BEACH, CALIFORNIE



JEREMY HOAN
AGE: 25 ans
DATE DE NAISSANCE:
25/06/75

Taille: 1 m 86
Poids: 100 kg
Discipline:
JUDO / JIU JITSU LAI
ORIGINAIRE DE: MOBILE, ALABAMA



PAT MURPHY
SUMO: THE CROTTIER
SHERMAN
(LA MERVEILLE CROTTIE)

AGE: 32 ans
DATE DE NAISSANCE:
09/03/69

Taille: 1 m 56
Poids: 77 kg
Discipline: JIU-JITSU LAI
ORIGINAIRE DE:
BETHLEHEM, IOWA



ROB WAREHAM
SUMO: H2O MAN
(L'HYMNE H2O)

AGE: 34 ans
DATE DE NAISSANCE:
23/11/65

Taille: 1 m 69
Poids: 118 kg
Discipline: CATCH / LUTTE
ORIGINAIRE DE: BROOMFIELD, COLORADO



MARCO RUSS
SUMO: KING OF THE
STREETS
(LE ROI DES RUES)

AGE: 30 ans
DATE DE NAISSANCE:
23/06/81

Taille: 1 m 86
Poids: 100 kg
Discipline: RUSS VALE TUDO
ORIGINAIRE DE:
Rio de Janeiro, BRÉSIL



PETE WILLIAMS
SUMO: A Duro
(LE DUR)

AGE: 25 ans
DATE DE NAISSANCE:
10/07/75

Taille: 1 m 82
Poids: 107 kg
Discipline:
LUTTE (TRAVAIL AU SOL)
ORIGINAIRE DE: DALLAS, TEXAS



FRANK SHAWROCK
Age: 27 ans
DATE DE NAISSANCE:
08/13/73
TAILLE: 1 M 50
POIDS: 80 kg
DISCIPLINE:
LUTTE (TRAVAIL AU SOL)
ORIGINAIRE DE: SAN JOSE, CALIFORNIE



Ernie Tapscott
AGE: 28 ans
DATE DE NAISSANCE:
12/04/73
TAILLE: 1 M 70
POIDS: 77 kg
DISCIPLINE:
LUTTE (TRAVAIL AU SOL)
ORIGINAIRE DE: TULSA, OKLAHOMA



Andre Bowlers
SURNOM: THE CHIEF
(LE CHIEF)
Age: 35 ans
DATE DE NAISSANCE:
24/03/65
TAILLE: 1 M 89
POIDS: 134 kg
DISCIPLINE: CATCH / BOXE
ORIGINAIRE DE: TAMA, IOWA



DAS BUTTEN
SURNOM: THE ROCK
(LE ROC)
AGE: 28 ANS
DATE DE NAISSANCE:
24/02/65
TAILLE: 1 M 88
POIDS: 98 kg
DISCIPLINE:
LUTTE (TRAVAIL AU SOL)
ORIGINAIRE DE: LOS ANGELES, CALIFORNIE



RUBENCE SMITH
SURNOM: MO
Age: 38 ans
DATE DE NAISSANCE:
13/12/61
TAILLE: 1 M 59
POIDS: 99 kg
DISCIPLINE:
MIXTES / LUTTE
ORIGINAIRE DE: SEATTLE, WASHINGTON



Pedro Pardo
AGE: 28 ANS
DATE DE NAISSANCE:
03/05/74
TAILLE: 1 M 86
POIDS: 100 kg
DISCIPLINE:
Brazil Vale Tudo
ORIGINAIRE DE: RIO DE JANEIRO, BRÉSIL



ASTUCES



1. SI VOUS ENCAISSEZ TROP DE COUPS ET QUE VOTRE BARRÈRE DE VIE DIMINUE, RESTEZ PLUTÔT SUR LA DÉFENSIVE OU ÉLOIGNEZ-VOUS DE VOTRE ADVERSAIRE, POUR LAISSER À VOTRE BARRÈRE DE RÉSISTANCE LE TEMPS DE SE RECHARGER. C'EST AFIN DE NE PAS RECEVOIR L'ULTIME COUP QUI PEUT VOUS METTRE K.O.

2. NE DONNEZ PAS DE COUPS DE POING ET DE COUPS DE PIED EN TOUT SENS. SURTOUT SI VOUS SAVEZ QU'IL NE VOUS PAS ATTENDRE VOTRE ADVERSAIRE OU NE LUI INFLIGER QUE PEU DE DOMMAGES.

3. LORSQUE VOUS ENTRAÎNEZ UN COMBATTANT VOULEZ À ALTERNER LES DIFFÉRENTS TYPES DE COMBATS AFIN QU'IL MAÎTRISE AUSSI BIEN LES ATTAQUES DROIT QUE LES HAUTEURS AU SOL.

4. LORSQUE VOUS VOUS BATTEZ AU SOL, NE VOUS METTEZ JAMAIS DANS UNE POSITION QUI EXPOSERAIT VOTRE DOS. C'EST LA POSITION LA PLUS DANGEREUSE, VOTRE ADVERSAIRE PEUT ALORS VOUS INFLIGER DE TRÈS GRAVES BLESSURES.

5. ATTENDEZ QUE VOTRE ADVERSAIRE VOUS INFLIGE UN COUP DE PIED OU UN COUP DE POING, POUR FAIRE UNE ESCOUFFE. PROFITEZ DU MOMENT PENDANT LEQUEL IL RECOURRE SES EFFORTS POUR L'ATTAQUE.

6. SI VOTRE ADVERSAIRE VOUS A BLOQUÉ DANS UN COIN ET QU'IL ESSAIE DE VOUS SOUMETTRE, ESSAYEZ DE CONTRER SON ATTAQUE ET DE LE PLACER AU SOL. VOUS AUREZ ALORS L'AVANTAGE ET POURREZ ÉLABORER UNE NOUVELLE STRATÉGIE.

7. OBSERVEZ ATTENTIVEMENT VOTRE ADVERSAIRE POUR APPRENDRE SES ATTAQUES. VOUS POURREZ AINSI TROUVER LE TALON D'ACHILLE DE SA TECHNIQUE ET TRIOMPHER PLUS FACILEMENT.

8. LORSQUE VOUS ÊTES AU SOL ET QUE VOUS ESSAYEZ DE FRAPPER VOTRE ADVERSAIRE, VARIEZ VOS COUPS DE POING POUR LE TROUBLER. IL AURA ALORS DU MAL À CONTRER VOS COUPS. CE QUI L'EMPÊCHERA D'ADOPTER UNE POSITION DOMINANTE.

9. SI VOTRE ADVERSAIRE VOUS ATTAQUE ET QU'IL TENTE DE VOUS METTRE AU TAPIS, CONTRER SON COUP EN LUI PORTANT UN COUP DE GENOU AU VISEAU OU EFFECTUEZ UN PAS SUR LE CÔTÉ.

10. ESSAYEZ DE FRAPPER VOTRE ADVERSAIRE DE MANIÈRE VARIÉE. SI VOUS ALTERNÉZ LES COUPS DE PIED ET LES COUPS DE POING, VOUS LE TROUBLEREZ ET L'EMPÊCHEREZ DE VOUS FAIRE UNE PRISE ET DE VOUS PLACER AU SOL.